

Grundsatz	Aussage	Umsetzungsbeispiele
Aufgabenangemessenheit	<p>Ein Interface/ Dialog sollte den Inhalt angemessen in seiner Komplexität präsentieren.</p> <p>Es sollten Medienbrüche vermieden und Nutzer in einem medialen Kontext gehalten werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Automatisierte Abläufe entlasten den User, z.B. voreingestellte Startparameter • Voreinstellungen sind zielführend und nachvollziehbar, z.B. die Position des Maus-Cursors • Dialogwege und Fenster bilden die Schritte der Aufgabe genau ab. • Relevante Infos wie Ansprechpartner und Mail-Kontaktadressen sind leicht zu finden. • Mühsames Ausfüllen irrelevanter Formularfelder wird vermieden.
Selbstbeschreibungsfähigkeit	<p>Ein Interface sollte für den Nutzer selbsterklärend beschreiben können, welche Interaktionen oder Inhalten angeboten werden.</p> <p>Der Nutzer sollte also nicht durch die Präsentation der Informationen verunsichert sein welche Informationen jetzt hier gegeben sind und wie er hier weiter interagieren muss.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linkziele sind für den User ersichtlich. • Sicherheitsabfragen schützen vor folgenschweren Fehlbedienungen, z.B. vor Löschvorgängen • Datenbankanfragen geben Feedback. • Bedienhinweise reagieren kontextspezifisch. • Wartezeiten werden visualisiert und erläutert.
Steuerbarkeit	Der Nutzer sollte das Gefühl der Kontrolle über das Interface haben.	<ul style="list-style-type: none"> • Abfolge und Tiefe der angebotenen Information sind beeinflussbar • Ergebnisse von Abfragen lassen sich sortieren und filtern.

		<ul style="list-style-type: none"> • Bedienschritte mehrstufiger Eingabeprozesse lassen sich rückgängig machen („Undo-Funktion“) und ohne wieder ganz von vorn starten zu müssen. • Übergroße Grafiken erscheinen zunächst als anklickbare Thumbnails (Vorschaubilder).
Erwartungskonformität	<p>Das System sollte dem Nutzer Informationen und Interaktionsmechanismen bieten, die dieser auch erwartet.</p> <p>Es sollte vermieden werden, dass der Nutzer bei jedem Interaktionsschritt mit neuen Mechanismen überrascht wird und eine hohe kognitiven Arbeit verrichten muss, um wiederholt Neues zu erlernen und anwenden zu müssen. Stattdessen sollte auf Bestehendes/ Erwartbares zurückgegriffen werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WYSIWYG-Prinzip beachten (What You See Is What You Get) • Schaltflächen und Menüeinträge reagieren auf vorhersehbare Weise und sind innerhalb des Dokuments/der Website optisch und funktionell konsistent. • Unterstreichungen von Wörtern bedeutet stets, dass es sich um einen anklickbaren Link handelt. • Unternehmenslogos sind mit Links zur Unternehmenshomepage hinterlegt. • Tastatureingaben funktionieren analog zu gängigen Textverarbeitungsprogrammen. • Für Klickbuttons, Schaltflächen Kontrollkästchen usw. sind Default-Einstellungen festgelegt, die dem häufigsten oder Normalablauf entsprechen und den User klar führen. • Bedien- und Steuerfunktionen entsprechen den zu erwartenden Vorerfahrungen der User.

Fehlertoleranz	<p>Die Dialoggestaltung sollte so entwickelt werden, dass Fehler, die entstehen können, auch wieder durch den Nutzer gelöst werden können.</p> <p>Der Nutzer sollte bei Eingabe direkt Feedback bekommen und Eingabefelder sollte passend zu den möglichen Eingabeformen ist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eingabefehler des Users führen nicht zu Programmabstürzen. • Formulareingaben werden auf Plausibilität geprüft. • Fehlermeldungen sind in verständlicher Sprache verfasst. • Für alle Eingaben und Steuerfunktionen gibt es Korrektur- oder Rückgängig-Optionen. • Der User kann sein Ziel erreichen, auch wenn er Fehler macht, z.B. Tippfehler in einer Suchfunktion oder andere fehlerhafte Eingaben.
Individualisierbarkeit	<p>Eine Anwendung soll dem Nutzer die Möglichkeit geben, die Anwendung auf die Bedürfnisse/Bedienpräferenzen des Nutzers anzupassen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der User kann Anzeigeformate (z.B. Fenstergrößen) und Ausgabeformate (z.B. von Grafiken oder Downloads) den eigenen Bedürfnissen und Vorlieben anpassen. • Strukturelemente auf Startseiten sind individuell einstellbar, z.B. mit der lokalen Wetterprognose oder regionalen Veranstaltungstipps. • Funktionale Elemente wie Menüs, Funktionstasten, Symbolleisten lassen sich konfigurieren und für jeden Nutzer speichern. • Newsletter sind themenspezifisch konfigurierbar.
Lernförderlichkeit	<p>Eine interaktive Anwendung muss dem Nutzer die Möglichkeit geben, um neue Patterns/Interaktionsmechanismen zu verstehen und zu erlernen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der User wird zum Verstehen der Dokumentationsstruktur und der Nutzungsoptionen angeleitet. • Der Aufbau komplexer Websites lässt sich mit einer Sitemap anschaulich erfassen. • Bedienschritte erfolgen nach einem klaren und nachvollziehbaren Prinzip.

		<ul style="list-style-type: none">• Für mehrstufige Eingabevorgänge wie Buchungen oder Bestellungen gibt es eine Option zum unverbindlichen Testen.• Für komplexe Sachverhalte werden bewährte Lernelemente wie FAQ-Listen (Antworten auf häufig gestellte Fragen) oder „Guides Tours“ genutzt.
--	--	--